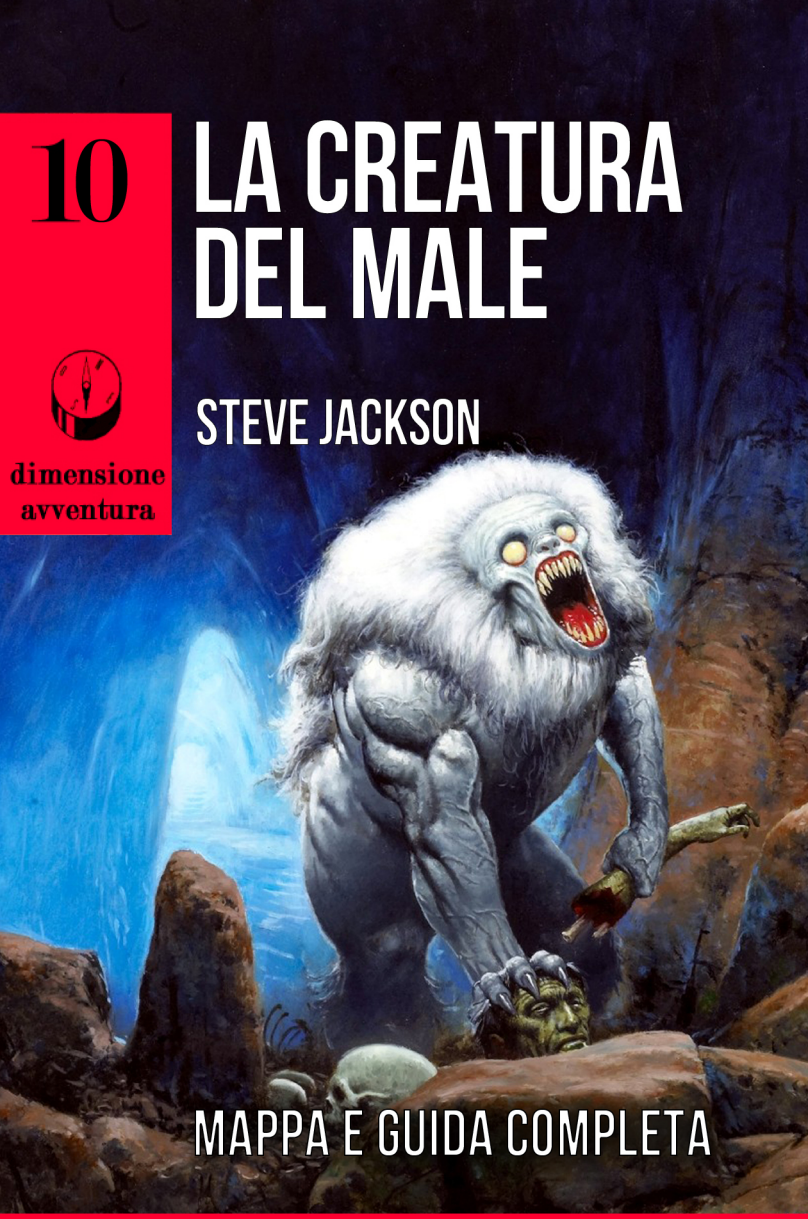
10

LA CREATURA DEL MALE

STEVE JACKSON

dimensione avventura



MAPPA E GUIDA COMPLETA

libri NOSTRI

Titolo originale “Creature of Havoc”
© 1986, Steve Jackson per il testo,
Alan Langford per le illustrazioni
Prima pubblicazione 1986 Puffin Books
©1993 Edizioni E. Elle srl

Copertina originale 1986 di Ian Miller

Copertina della presente guida
di Les Edwards (nuova ediz. 2002)

librogame.net

LA CREATURA DEL MALE

STEVE JACKSON

MAPPA E GUIDA COMPLETA

LUIGI APREA

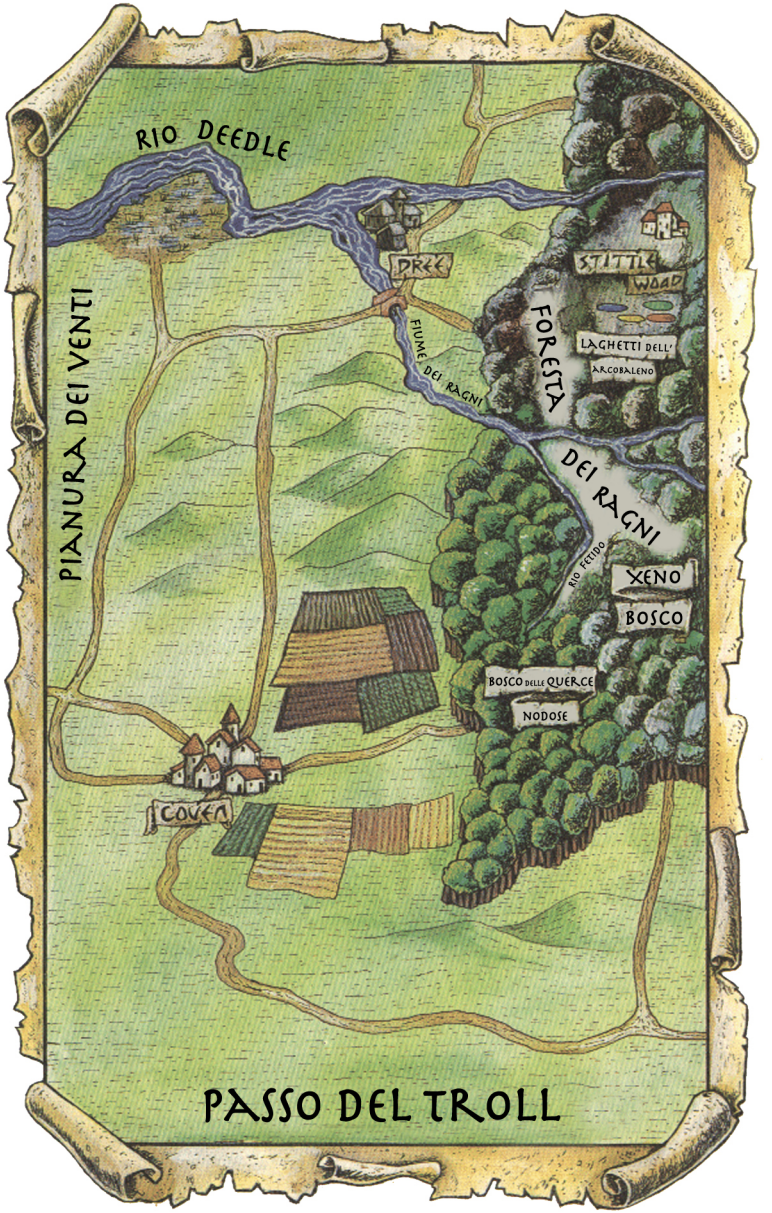
La presente guida è stata realizzata
con scopi puramente amatoriali.
Tutti i marchi registrati appartengono ai legittimi proprietari
e nessuna eventuale violazione di copyright © è stata intenzionale.

La guida è consentita solo ad uso personale,
ne è vietata qualsiasi tipo di vendita
e la modifica anche parziale.

2012 librogame's land

librogame.net

libri NOSTRI



librogame.net

Alfa

Ti va di leggere l'introduzione?

Se non vedi l'ora di cominciare l'avventura vai al **Gamma**, altrimenti prosegui al **Beta.**

Beta

Una breve guida per la Guida

La creatura del male è, secondo molti appassionati di Gamebooks, una delle migliori opere di Steve Jackson. Probabilmente non hanno torto.
La cura dedicata all'antefatto e all'evoluzione del protagonista, tessute con l'abilità e l'immaginazione del grande Steve - senza trascurare un pizzico della sua ironia – è evidente e *La creatura del male* diventa subito un librogame® che difficilmente sarà riposto in solaio, anche dopo numerose giocate (chiamarle letture sarebbe ovviamente riduttivo).
Ma l'originalità e il valore di questo libro devono scontrarsi con una complessità piuttosto notevole.
Le probabilità di completare l'avventura sono esigue, a causa di un percorso sdrucciolevole, irto di vicoli ciechi - anche a lungo termine - e numerosi target da raggiungere, senza i quali è impossibile arrivare all'epilogo.
La longevità è dunque garantita, anche se il rischio di frustrazione è dietro l'angolo. Io stesso ho dovuto ricominciare l'avventura infinite volte, prima di riuscire ad arrivare al gran finale (un graditissimo colpo di scena).

Quella che segue è la mappa dei sotterranei del negromante Zharradan Marr. L'esterno è già tracciato e consiste nei territori del Passo del Troll, anche se le insidie all'aperto non sono certo da meno.

Nella cartina ho inserito i passaggi segreti, le principali trappole letali e alcuni paragrafi chiave.
A compendio della mappa, ho aggiunto utili istruzioni interattive sotto forma di questionario, che dovrebbero bastare a un giocatore esperto. Ma per noi comuni mortali, subito dopo c'è la guida completa.

Sperando di poter condividere le emozioni provate tra gli oscuri cunicoli e gli antichi boschi di questa missione targata *Dimensione Avventura*, non mi resta che invitarti al paragrafo **Gamma**.

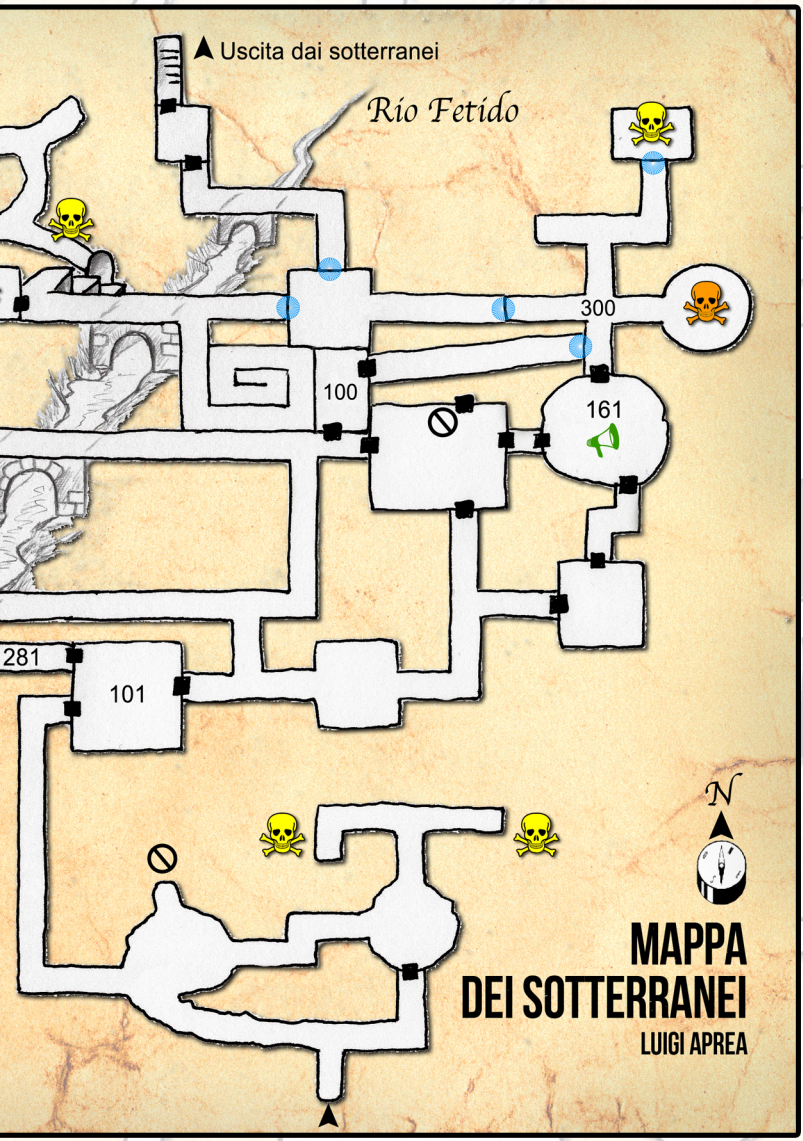
Gamma

Buio

Non riesci proprio a ricordare dove ti trovi e cosa stai cercando... e neanche *chi sei!* L'oscurità nella quale sei immerso non ti aiuta di certo, ma ciononostante avanzi nel buio. Troppo tardi ti rendi conto della stupidità di camminare senza sapere cosa ci sia davanti, e infatti sbatti contro la parete del vicolo cieco che hai percorso d'istinto...
*Volta pagina e vai al paragrafo **1** del librogame® **La creatura del male**.*

LA CREATURA DEL MALE

© STEVE JACKSON


Uscita dai sotterranei
Rio Fetido
300
100
161
281
101
N
MAPPA
DEI SOTTERRANEI
LUIGI APREA

Guida interattiva

A) Hai trovato il **Vapore della Ragione** (viola)?
Sì, vai alla **B**. *No,* continua a leggere.

Frugando tra i corpi degli avventurieri nella stanza dei Mangiatori di carogne, trovi un'ampolla contenente un gas di colore viola (101, 234, 447, 89, 382): è il Vapore della Ragione. D'ora in avanti sarai libero di scegliere il percorso, usando il razocinio e non solamente l'istinto.

B) Hai preso il **ciondolo** con la pietra azzurra?
Sì, vai alla **C.** *No,* continua a leggere.

Ad ovest della stanza dei Mangiatori di carogne (101) incontri un Fortebraccio, una Donna guerriero e un Ladrone. Sconfiggili e raccogli il ciondolo, ti permetterà di scoprire i passaggi segreti nei sotterranei di Zharradan Marr. (51, 320, 281, 306). Annota che se trovi un paragrafo che inizia con "**Non riesci a vedere proprio niente...**" devi sottrarre 20 al numero del paragrafo e andare a quello corrispondente al risultato ottenuto (257). Lì scoprirai che per trovare passaggi segreti dovrai aggiungere 20 ad ogni paragrafo che inizia con "T**i trovi...".**
Dovrai infine consegnare il ciondolo alla guardia per uscire all'aperto.

C) Hai preso la **Mazza** di cristallo?
Sì, vai alla **D.** *No,* continua a leggere.

Dalla stanza 257 si accede ad un passaggio segreto (237), all'interno del quale trovi un baule (458) con uno scudo e una strana roccia. Prendi questa roccia, che in realtà è una mazza di cristallo (110), e annota il numero **333**, ma non andarci ora.

D) Hai trovato il **Vapore delle Lingue** (verde)?
Sì, vai alla **E.** *No,* continua a leggere.

Al bivio del 309 svolta a ovest e affronta i due umani. Fruga nella sacca e trova il secondo vapore, quello delle Lingue. Ti verrà svelata la chiave di lettura per interpretare i linguaggi (309, 280, 342, 258, 13, 147, 283).

E) Hai incontrato **Hannicus**?
Sì, vai alla **F.** *No,* continua a leggere.

Al bivio del 373 apri la porta alla tua sinistra. Uccidi gli orchi, e interpretando le parole del vecchio vai al 200. Si tratta del mago Hannicus, un tempo alleato di Z. Marr, poi spodestato da Darramouss e rinchiuso nei sotterranei, dopo essere stato accecato. Hannicus ti indica come proseguire: prima verso la Trappola Chiacchierona, poi verso Darramouss, che può essere sconfitto solo grazie ad un magico anello, che ti mostra. Prendilo e non restituirlo ad Hannicus. Annota che quando incontrerai Darramouss, nel paragrafo con la possibilità di ***afferrarlo per il collo***, aggiungi 50 al paragrafo e vai a quello corrispondente (373, 241, 7, 200, 360, 138).

F) Hai scoperto **dove si trova Zharradan Marr**?
Sì, vai alla **G.** *No,* continua a leggere.

Nella stanza del Demone Roccia (100) trovi una pergamena, che ti informa di due cose fondamentali: Marr si trova in un'altra dimensione, quando penserai di aver individuato il suo mondo dovrai **sottrarre 93** dal paragrafo e procedere a quello corrispondente (100, 327, 192, 450).

G) Sei stato ricoperto dalla P**olvere degli Elfi**?
Sì, vai alla **H.** *No,* continua a leggere.

Nella stanza della Trappola Chiacchierona scopri uno scintillio in una cavità. Entra e lasciati coprire dalla magica Polvere degli Elfi (161, 104, 323, 220, 56).

H) Hai sconfitto **Darramouss**?
Sì, vai alla **I.** *No,* continua a leggere.

A nord ovest della Trappola Chiacchierona, nel vicolo cieco il cui paragrafo inizia con "Ti trovi...", cerca un pass. segreto, aggiungendo 20. Arrivi alla stanza di Darramouss, che puoi sconfiggere grazie all'Anello di Hannicus (vedi **E**). 300, 213, 233, 369, **90** (lo afferri per il collo +50=140), 140.

I) Hai accettato la missione delle **Donne di Dree**?
Sì, vai alla **J.** *No,* continua a leggere.

All'uscita dei sotterranei, gira intorno all'edificio e incontrerai 3 streghe, le Donne di Dree. Accetta la missione che vogliono affidarti (trovare la radice di Fortunella). 442, 123, 324

J) **Grog** è stato al tuo fianco?
Sì, vai alla **K.** *No,* continua a leggere.

Lascia il villaggio di Coven attraverso la strada ad ovest, aiuta il Mezzo Orco (Grog) sconfiggendo l'uomo a torso nudo. D'ora in avanti e finché Grog resta con te, quando ti trovi in un paragrafo che termina con 7 sottrai 52 e vai al paragrafo corrispondente, poi leggili insieme.
95, 274, 291, 438

K) Hai trovato la radice di **Fortunella**?
Sì, vai alla **L.** *No,* continua a leggere.

Recati con Grog nel cottage di Rosina, ad ovest di Coven, e scoprirai che la radice di Fortunella **dallo stelo azzurro** cresce solo nella Palude degli Uomini Rospo. Procedi verso nord, poi nord-ovest e tra i giunchi.
107, (107-52=55), 55, 177, (177-52=125), 125, 177, 252, 11, 386, 130, 190, 307, (307-52=255), 255, 267, (267-52=215), 215, 267, 380, 106 (annota il n° 49)

L) Hai incontrato **Daga Lingua di Donnola**?
Sì, vai alla **M.** *No,* continua a leggere.

Nel Bosco delle Querce Nodose trova l'Ofidiotauro e saltagli in groppa, ti condurrà dall'elfo Daga Lingua di Donnola. Usa l'Anello della Verità per evitare che menta. Ti indicherà come salire sul Galeone dei Cieli e la descrizione enigmatica del simbolo sulla porta di Z. Marr.
423, 127, 5, 366, 429, 448, **269**, (269-50=219), **219**

M) Sei riuscito a salire sul **Galeone dei Cieli**?
Sì, vai alla **N.** *No,* continua a leggere.

Nel Bosco delle Querce Nodose, subito dopo aver salutato Daga Lingua di Donnola, procedi attraverso il sottobosco. Lasciati catturare e issare a bordo.
189, 341

N) Sei riuscito a trovare **Zharradan Marr**?
Sì, vai alla **O**. *No,* continua a leggere.

Una volta giunto sul Galeone, scendi sottocoperta e ricorda le parole di Daga Lingua di Donnola sul simbolo da cercare. Apri la porta relativa ed entra in una stanza, la pergamena che hai trovato nei sotterranei ti ha dato degli indizi sulla dimensione in cui si trova ora Zharradan Marr e suggerito di sottrarre 93 dal paragrafo attuale. Il negromante si rivela e ti racconta una storia incredibile!
312, 346, **422**, (422-93=329), 329, 121, 199, 133, 417

O) Che ci fai qui??

Non sei riuscito a sconfiggere Zharradan Marr? Eppure dovresti avere con te la Mazza di Cristallo. Somma 28 al paragrafo 333 e corri quindi al 361 verso la vittoria!

Glossario

Ciondolo con la pietra azzurra
Vai alla B) della guida interattiva.

Daga Lingua di Donnola
Vai alla L) della guida interattiva.

Darramouss
Mezzo Elfo non morto. Per sconfiggerlo occorre l'Anello della Sacra Benedizione. Vai alla H) della guida interattiva.

Donne di Dree
Vai alla I) della guida interattiva.

Fortunella, *radice di*
Vai alla K) della guida interattiva.

Galeone dei Cieli
Vai alla M) della guida interattiva.

Grog
Vai alla J) della guida interattiva.

Hannicus

Vai alla E) della guida interattiva.

Mazza di cristallo

È l'unico mezzo per sconfiggere Z. Marr.
Vai alla C) della guida interattiva. Per trovarla hai bisogno del ciondolo che rivela i passaggi segreti (B).

Mezzo orco

Vai alla J) della guida interattiva.

Ofidiotauro

Vai alla L) della guida interattiva.

Polvere degli Elfi

Vai alla G) della guida interattiva.

Vapori

Essenze semidivine dalla forma gassosa, capaci di donare poteri straordinari a qualsiasi creatura. Vai alla A) e alla D) della guida interattiva.

Zharradan Marr

ingresso al mondo di

Vai alla F) della guida interattiva.

come si può sconfiggere

devi utilizzare la **M**azza di cristallo, vedi Glossario.

Percorso completo

Sotterranei
1, 185, 399, 308, 205, 160, 292, 446, 101, 234, 447, 89, **382**, 51, 320, 281, **306**, 115, 166, 358, **257, (Non riesci a vedere proprio niente,** 257-20=237**), 237,** 458, **110,** 257, 309, 280, 342, 258, 13, 147, **283,** 137, 204, 435, 62, 298, 373, 241, 7, **200**, **360,** 138, 15, 436, 49, 457, 122, 154, 396, 100, 327, **192**, 450, 263, 209, 249, 318, 293, 66, 161, 104, 323, 220, **56**, 405, 300, **213 (Ti trovi..., 213+20=233),** 233, 369, **90** (lo afferri per il collo +50=140), 140, 184, 3, 437, 38, 442!

Esterno
442, 123, 324, 95, 274, 291, 438, 107, (107-52=55), 55, 177, (177-52=125), 125, 177, 252, 11, 386, 130, 190, 307, (307-52=255), 255, 267, (267-52=215), 215, 267, 380, 106 (annota il n° 49), 18, 315, 145, 287, (287-52=235), 235, **92**, (92+49=141), **141 (Anello della Verità -50)**, 423, 127, 5, 366, 429, 448, **269**, (269-50=219), **219**, 189, 341, 312, 346, **422**, (422-93=329), 329, 121, 199, 133, 417, **28**, (Mazza di Cristalllo 333+28=361), 361, 460!!

FINE

Luigi Aprea 2012

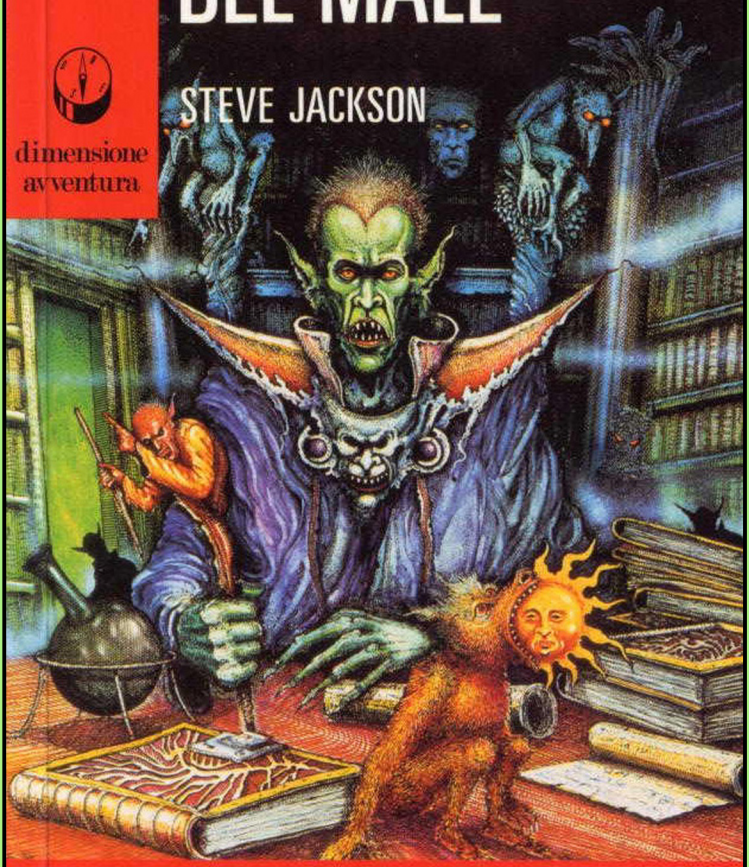
librogame.net

10

LA CREATURA DEL MALE

STEVE JACKSON

dimensione avventura



librogame®

Copertina originale ©1986 Ian Miller

LA CREATURA DEL MALE

Il gusto dell'avventura, della magia, del combattimento: personaggi fantastici che agiscono nelle ambientazioni più straordinarie, storie avvincenti, nemici crudeli e spietati.

MAPPA E GUIDA COMPLETA

In questo libro il protagonista sei tu.
Una creatura si aggira negli spaventosi sotterranei di un luogo misterioso, un essere di forza incredibile e istinti bestiali. Quell'essere sei *tu*!
Ma niente paura: con la mappa del dungeon e la guida completa, venderai cara la tua squamosa pelle!

In questo libro il protagonista sei tu.
Entra in una nuova dimensione, scopri il mondo dell'avventura.

Copertina illustrata da Les Edwards (nuova ediz. 2002)
Mappa e guida di Luigi Aprea
www.librogame.net

librogame's LAND

libri NOSTRI